# PDJ Benutzerhandbuch

Version 1.22
Firmware 9252

2012.10.18

# 1 Erste Schritte

## 1.1 Starten des PDJ

Um den PDJ zu starten, drücken Sie die Einschalttaste auf der rechten Seite des Gerätes für 1 Sekunde. Falls zu wenig Strom auf der eingebauten Batterie ist, laden Sie das Gerät mit dem Netzladegerät.




## 1.2 Grundfunktionen

Das PDJ verfügt über 6 Bildschirme, die alle über verschiedene Funktionen verfügen und alle, wie unten gezeigt, horizontal verknüpft sind.

Um den angezeigten Bildschirm zu wechseln, wischen Sie über den unteren Bereich des Bildschirmes. Berühren Sie das Turntable-Symbol in der oberen linken Ecke, um direkt zu den Turntablen zurück zu kehren.



# 2 Vorbereitung von Musikdateien

## 2.1 Benutzen einer USB Verbindung

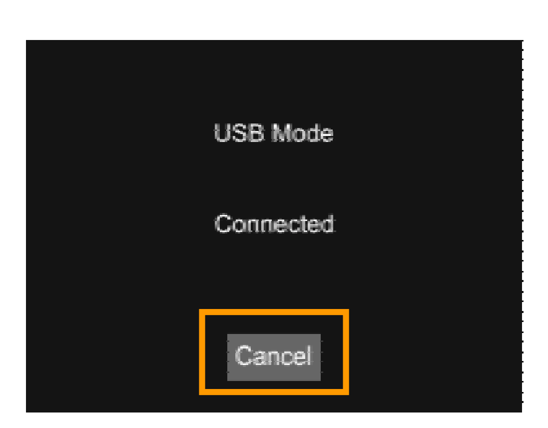
Verbinden Sie den PDJ mit einem PC mit Hilfe des USB-Kabels und starten Sie den USB-Speicher-Modus im SYSTEM-Reiter im Menü.






Der PC wird 4 externe Laufwerke erkennen, sobald eine Verbindung mit dem PC besteht.

•PDJ interner Speicher (PDJDRIVE)
Speicherplatz für Musikdateien.
•SD-Karte (Bezeichnung der SD-Karte)
Speicherplatz für Musikdateien.
•Aufnahmespeicher (PDJRECORDED)
Speicherplatz für aufgenommene Dateien.
•Benutzerhandbuch-Ordner (PDJMANUAL)
Speicherplatz für das Benutzerhandbuch.
Dieses Laufwerk kann nur gelesen werden.




Drücken Sie die Abbruchtaste, wenn Sie den Datentransfer abgeschlossen haben.

## 2.2 SD-Kartennutzung

Laden Sie Musik auf eine SD-Karte und führen Sie die SD-Karte in den SD-Kartensteckplatz ein.



## 2.3 Musikdateien/ Informationen über Musikdateien

Der PDJ kann MP3 (44.1 kHz, Stereo, bis zu 320 kbps) und WAV (44.1 kHz, 16-bit, Stereo) wiedergeben. Andere Formate können nicht vom PDJ wiedergegeben werden. Der PDJ erkennt keine Dateien, deren Name mit einem Punkt beginnt (.).

Wenn der PDJ eine neue Datei erkennt, startet der PDJ automatisch eine Analyse. Während der Analyse läuft das System langsamer, eine Wiedergabe von Musik ist aber möglich. Die BEAT-LED leuchtet violett während der Dateianalyse.

# 3 Vorbereitung der Tonausgabe

## 3.1 Ausgangsanschlüsse

Verbinden Sie Lautsprecher mit dem LINE-OUT-Anschluss und Kopfhörer mit dem PHONES-Anschluss




## 3.2 Lautstärkeregler

Mit den VOLUME-A/B-Knöpfen können die Lautstärken der Kopfhörer und des Mikrofones kontrolliert werden.



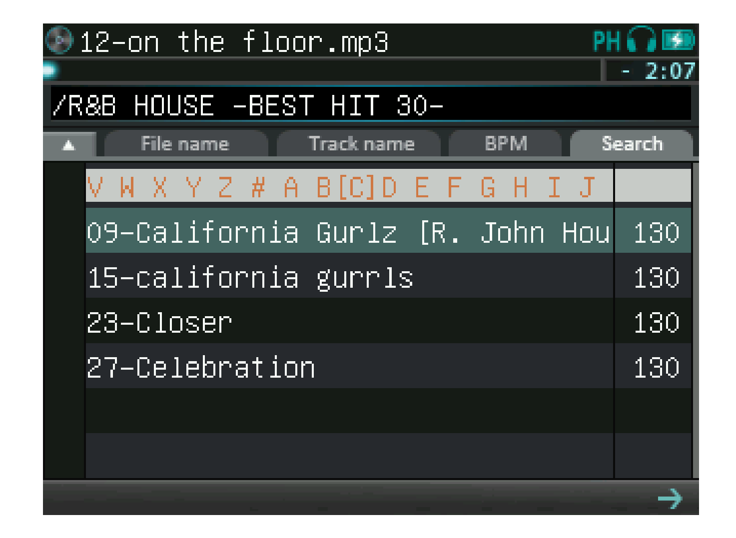

### VOLUME-A/B-Regler-Betrieb:

**Drehen:** Regelt die Lautstärke der A/B-Spur
**Drücken**: Wechselt die Kopfhörerausgabe
**Drücken und drehen (VOLUME-A)**: Regelt die Mikrofonlautstärke
**Drücken und drehen (VOLUME-B)**: Regelt die Kopfhörerlautstärke

Ein Crossfader in der Mitte des Gerätes hilft bei dem schrittweisen Mischen von zwei Musikauswahlen.

# 4 Musikdateien suchen

## 4.1 Sortieren

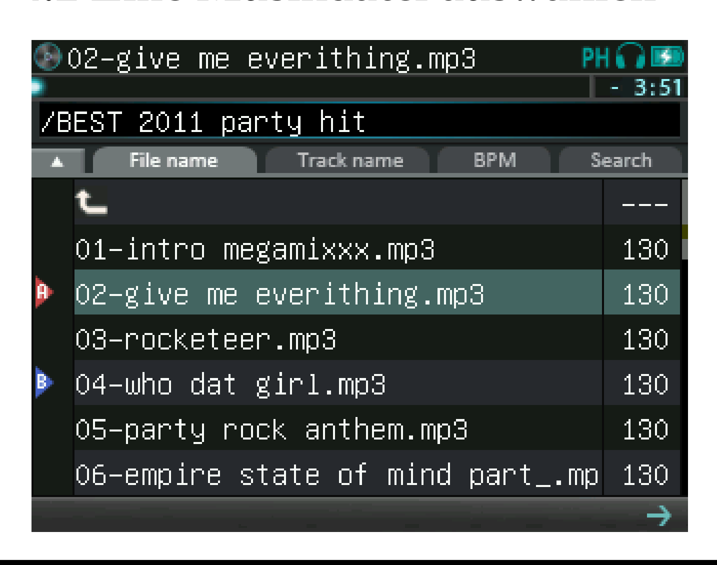



Durch das Berühren von Reitern oben im Dateibrowser-Fenster kann die Sortierung von Dateien geändert werden. Ein dreieckiges Symbol auf der linken Seite ändert die Sortierrichtung.

Sortiermethode

**Dateiname:** Sortiert nach Dateiname im Verzeichnis
**Stückname:** Sortiert nach Stücknamen im Verzeichnis
**BPM:** Sortiert nach BPM-Reihenfolge im Verzeichnis
**Suche:** Sucht nach alphabetischer Reihenfolge im gesamten Speicher

## 4.2 Eine Musikdatei auswählen




FUNCTION-Drehregler-Bedienung

**Drehen**: Bewegt die Dateiauswahl
**Drücken**: Wenn eine Datei ausgewählt wurde, öffnet dies ein Dateieigenschaftsfenster. Wenn ein Verzeichnis ausgewählt wurde, wird das Verzeichnis geöffnet.

TOUCH-SCREEN-Bedienung

**Berühren einer Datei:** Wählt eine Datei aus
**Vertikales Wischen**: Scrollt das Fenster vertikal
**Wischen zur linken Seite**: Nachdem eine Datei ausgewählt wurde, öffnet dies ein Dateieigenschaftsfenster. Nachdem ein Verzeichnis ausgewählt wurde, wird das Verzeichnis geöffnet.
**Wischen zur rechten Seite**: Verlässt das Verzeichnis

## 4.3 Musik einem Turntable hinzufügen



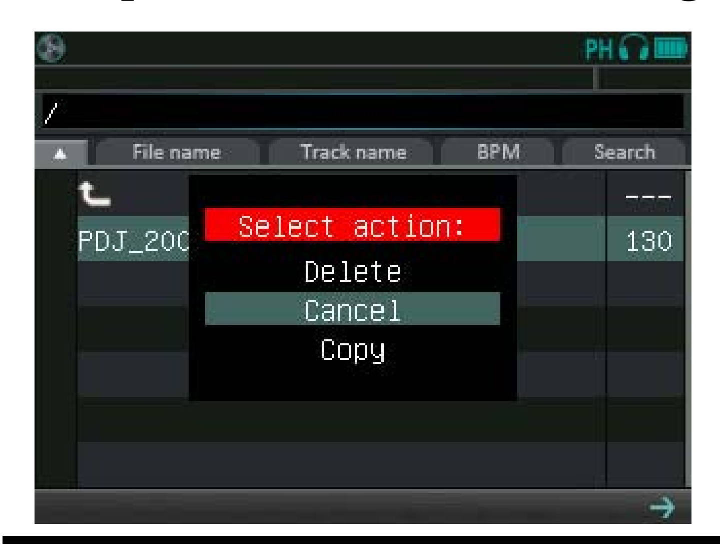

Wenn [Load] markiert ist, kann die Datei zum Turntable durch Drücken des FUNCTION-Reglers geladen werden.

FUNCTION-Regler-Betrieb

> **Drehen**: Ändert die Markierung
>
> **Drücken**: Wenn [Load] markiert ist, laden Sie die Datei zum Turntable. Wenn [Cancel] markiert ist, schließen Sie das Dateieigenschaftsfenster.

Falls Sie eine Datei auswählen, die BMP noch nicht analysiert hat, beginnt der Analyseprozess automatisch. Sobald die Analyse abgeschlossen ist, können Sie die Datei zum Turntable hinzufügen.

## 4.4 Spezielle Funktionen für aufgenommene Dateien




Dateien, die vom PDJ aufgenommen worden sind, werden im „PDJ Recorded“-Laufwerk gespeichert. Aufgenommene Dateien können Sie löschen oder auf die SD Karte kopieren.

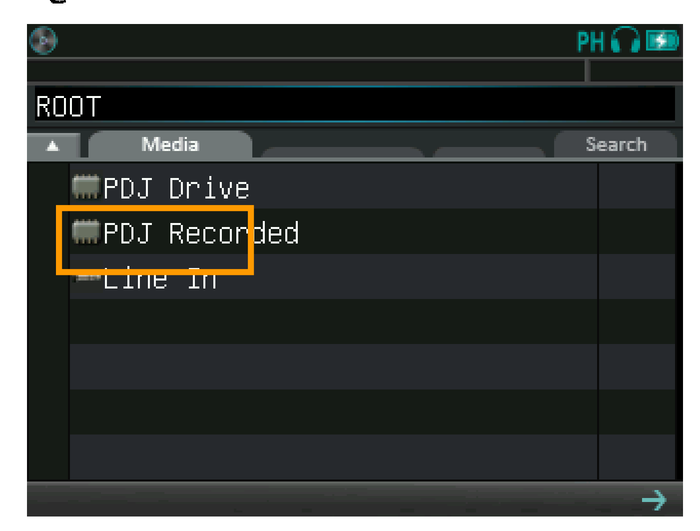
Anleitung

> Wählen Sie eine Datei in dem „PDJ Recorded“-Laufwerk und drücken Sie den FUNCTION-Regler für 2 Sekunden. Ein Fenster wird geöffnet.
> Wählen Sie [Delete], falls Sie die Datei löschen wollen.
> Wählen Sie [Copy], falls Sie die Datei auf die SD Karte kopieren wollen.

# 5 Über LINE-IN

## 5.1 LINE-IN einem Turntable zuordnen

Wenn die Stereoklinke in den LINE-IN-Anschluss gesteckt wird-, kann der LINE-IN im Dateibrowser ausgewählt werden. Wenn eine Kopfhörerklinke in den LINE-IN-Anschluss gesteckt wird, kann LINE-IN im Dateibrowser ausgewählt werden. Danach kann die Musik vom LINE-IN-Anschluss entweder einem oder beiden Turntables zugeordnet werden.




Da der PDJ die vom LINE-IN-Anschluss kommende Musik nicht verändern kann, sind CUE und Tempokontrolle deaktiviert. Die folgenden Funktionen sind eingeschränkt.

Eingeschränkte Funktionen für LINE-IN

- Pitch bend (Richtung und Zeit sind eingeschränkt)
- Scratch (Umfang ist eingeschränkt)
- Loop (Maximum 4-beat)

## 5.2 Real-time-Analyse

Wenn der LINE-IN Anschluss einem Turntable/ den Turntables zugeordnet ist, wendet der PDJ real-time-BPM und Beat-Analyse auf die eingehende Musik an. Die Ergebnisse der BPM Werte werden immer im BPM Fenster angezeigt, und die Ergebnisse der Beat-Analyse werden mit der Beat LED festgehalten.

Wenn ein Musiktitel geändert wird oder die Ergebnisse nicht korrekt sind, drücken Sie den CUE Knopf des betroffenen Titels, um den Analyseprozess neu zu starten.



# 6 Musikdateiwiedergabe starten

## 6.1 PLAY-Knopf




Die LEDs des PLAY-Knopfs zeigen den derzeitigen Zustand des Gerätes an.

**Ausgeschaltet**: Pausierend
**Angeschaltet**: Wiedergabe(modus)
**Blinkend**: Cue-monitoring-Zustand

Der PLAY-Knopf kontrolliert den Wiedergabezustand.

**Im Pausenmodus**: Startet die Wiedergabe
**Im Wiedergabemodus**: Pausiert die Wiedergabe
**Im Cue-Monitoring-Zustand**: Ändert den Zustand zur Wiedergabe

## 6.2 CUE-Knopf

Die LED des CUE-Knopfes zeigt den gegenwärtigen Zustand des Cue-Zustands.

**Blinkend**: Cue-Aufnahme-Zustand
**Leuchtend**: Cue-Bereit-Zustand

Der CUE-Knopf bedient den Cue-Zustand.

**Im Cue-Aufnahme-Zustand**: Nimmt die derzeitige Position des Cues auf
**Im Cue-Bereit-Zustand**: Springt zur aufgenommenen Position des Cues

Wenn der Turntable im Pausenmodus berührt wird, wird aus dem Cue-Zustand der Cue-Aufnahmezustand.

# 7 Knopfbedienung im Turntable-Fenster

## 7.1 Arc selector




Der Regler an der Seite des Turntable ist wird „Arc Selector“ genannt. Die Operation, die ausgeführt wird, wenn die FUNCTION-Taste gedrückt wird, hängt vom gewählten Befehl und seiner Farbe ab.

Bedienung der FUNCTION-Taste

**Drehen**: Bewegt den Arc Selector

**Drücken**: Führt den ausgewählten Befehl aus

| Arc Selector-Position und seine Operationen | |
|---|---|
| CUE CLEAR in Weiß | Alle farbigen CUEs fangen an zu blinken |
| CUE CLEAR in Hellblau | Stoppt alle blinkenden CUEs |
| CUE in Weiß | Merkt sich die derzeitige Position der CUE |
| Farbige CUE | Springt zu CUE Position |
| Blinkende CUE | Löscht die Position der CUE |
| LOOP in Weiß | Startet looping |
| LOOP in Hellblau | Stoppt looping |
| LOOP RANGE | Ändert die Loop-range |

# 8 Touch-Bedienung im Turntable-Bilschirm

## 8.1 Turntable




**Wenn der Arc Selector in der CUE CLEAR Position ist**
Während der Wiedergabe besitzt der Turntable eine Pitch-Bend-Funktion. Wenn Sie die obere Hälfte des Turntables berühren, wird das Tempo um 4% gesenkt. Wenn Sie die untere Hälfte des Turntables berühren, wird das Tempo um 4% gesteigert.
Im Pausenmodus besitzt der Turntable eine hoch auflösende Suchfunktion.




**Wenn LOOP aktiviert ist:**
Der Turntable besitzt eine Loop-Auswahl-Anpassungs-Funktion. Wenn Sie die rechte Hälfte des Turntables berühren, springt die Loop-Auswahl nach vorne. Wenn Sie die linke Hälfte des Turntables berühren, springt die Loop-Auswahl zurück.

**Wenn der Arc Selector sich in der LOOP RANGE-Position befindet:**
Jede Berührung auf dem Turntable wird ignoriert.

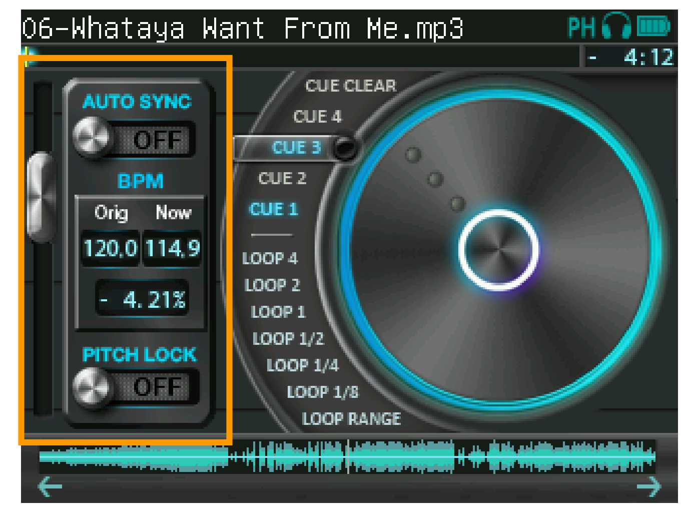



**In anderen Fällen:**
Der Turntable besitzt eine Scratch-Funktion. Wenn Sie den Turntable berühren und bewegen, werden abhängig von der Bewegung Scratch-Sounds generiert.

## 8.2 Tempo-Regler

**Vertikaler Schieberegler**

Sie können das Musiktempo durch Schieben des Reglers verändern.




**AUTOSYNC-Schalter**

Wenn dieser Schalter betätigt ist, werden das BPM und die Beat-Position automatisch dem Musikstück angepasst. Die BEAT-LED zeigt den derzeitigen Synchronisationsstand an.

**Blau**: Es wird synchronisiert.

**Rot**: Es wird versucht zu synchronisieren, (aber das System ist noch nicht breit).

**Blau**: Synchronisation ist abgeschlossen.

**BPM-Fenster**

Das originale BPM wird in der linken Seite angezeigt (Orig). Das derzeitige BPM wird in der rechten Seite angezeigt (Now). Wenn Sie wischen (Orig)--(Now), können Sie das BPM auf den ursprünglichen Zustand zurücksetzen.

**PITCHLOCK-Schalter**

Wenn der Schalter betätigt ist, bleibt die Tonhöhe im Orginal, während das Tempo geändert wird.

## 8.3 Informationsleiste

Die Informationsleiste befindet sich im oberen Teil eines jeden Fensters/ Bildschirmes. Sie zeigt den Namen des Titels、das Symbol, die Forschrittanzeige (progress bar) und die Zeitinformation (time information) an.




### Fortschrittanzeige

Durch Verschieben des Knopfes der Fortschrittanzeige, können Sie auf jede beliebige Stelle des Stückes wechseln. Dies ist nur im Turntablebildschirm möglich.

### Zeitinformation

Sie können zwischen verbliebener und verstrichener Zeit wechseln.

# 9 Effekte




## 9.1 EFFECT-Knöpfe

Effekte werden durch den FX SELECT-Knopf und den FX LEVEL-Knopf bedient. Ein ausgewählter Effekt wird durch ein LED hervorgehoben und durch ein Symbol in der Informationsleiste angezeigt.

Bitte beachten Sie, dass das FX LEVEL als Master-Volume fungiert, wenn FX SELECT sich auf der KILL (rechtesten) Position befindet.

| **FX SELECT**<br>**Drehen** | **Sym bol** | **FX SELECT**<br>**Drücken** | **FX LEVEL**<br>**Drehen** | **FX LEVEL**<br>**Drücken** | **FX LEVEL**<br>**Drehen**<br>**Drücken** |
|---|---|---|---|---|---|
| **PHASER** | **PH** | ON/OFF | Dry/Wet | --- | langsam/ schnell |
| **FLANGER** | **FL** | ON/OFF | Dry/Wet | --- | langsam/ schnell |
| **DELAY** | **DL** | ON/OFF | Dry/Wet | Abschnitt umdrehen | --- |
| **FILTER** | **VCF** | ON/OFF | Ändert Cutoff-Frequenz | Setzt Cutoff-Frequenz zurück | --- |
| **ROLL** | **RL** | ON/OFF | Dry/Wet | --- | Range |
| **BIT CRUSHER** | **BC** | ON/OFF | Bit-Crushing-Level | Löscht Crushing-Level | --- |
| **KILL** | **OFF** | Kill all effects | **Master-Volume** | Setzt alle Effekte zurück | --- |

# 10 Equalizer

## 10.1 Touch-Panel-Bedienung

Durch Auf- und Abbewegen des Schiebers kann der Ausgabepegel kontrolliert werden. Wenn RESET gedrückt wird, wird der Ausgabepegel wieder auf 0 dB zurück gesetzt.
Der Bildschirm unterstützt Multi-Touch-Funktion und verfügt über zwei bis drei Schieber, die gleichzeitig benutzt werden können.




## 10.2 FUNCTION-Knopfbedienung

Umschaltflächen befinden sich auf der rechten Seite von jedem Band. Wenn der Knopf aktiviert ist (in Silber), kann der Schieber durch den FUNCTION-Knopf kontrolliert werden.



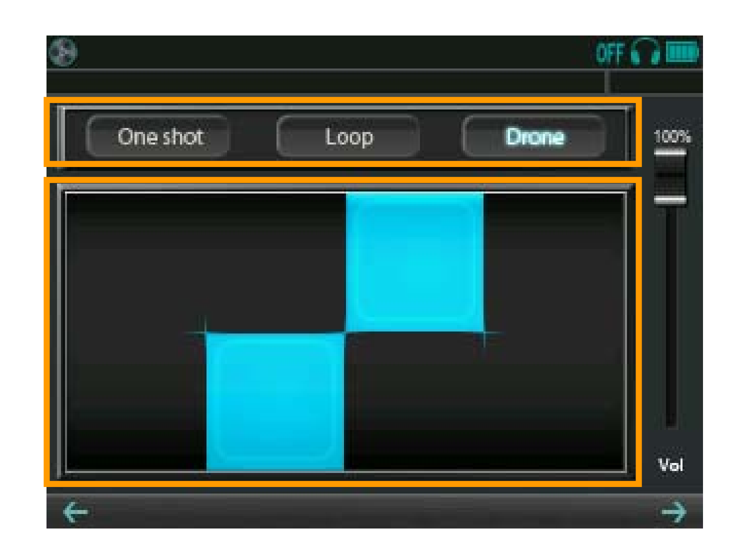

FUNCTION-Knopfbedienung

**Drehen**: Bewegt den Schieber.
**Drücken**: Setzt den Pegel auf 0 dB zurück.

# 11 Musical Pad

## 11.1 Touch-Panel-Bedienung

Ein Satz an Probestücken (sample pattern) und Sound-Producing-Pattern kann durch Berühren des Auswahlbereiches im oberen Teil des Bildschirmes geändert werden. Durch Berühren jedes Pads ist es möglich ein Sample, das jedem Pad zugeordnet ist, nach den unten gezeigten Wiedergabe-Sound-Production-Patterns wiederzugeben.




Sound-Production-Pattern

**One shot**: Gibt ein Sample von Anfang bis Ende wieder.
**Loop**: Gibt, bei Berührung, ein Sample wiederholt in einem festgelegten BPM* wieder.
**Drone**: Spielt ein Sample während Berührung ab.

## 11.2 FUNCTION-Knopfbedienung

Sie können ebenfalls ein Probestück mit dem FUNCTION Knopf abspielen.




FUNCTION-Kopfbedienung

**Drehen**: Bewegt den Wähler.
**Drücken**: Spielen Sie ein ausgewähltes  Beispielstück ab.

Das Sound-Producing-Pattern ist dasselbe wie die Touch-Panel-Bedienung.
*1 Wenn eines der Stücke wiedergegeben wird, wird das BPM des spielenden Tracks angewendet. Wenn beide Tracks wieder gegeben werden oder beide pausieren, wird das BPM des größeren Volumens (track volume + crossfader) angewendet.

## 11.3 Ein Sample individualisieren

Sie können ein Sample individualisieren, indem Sie die folgenden Schritte befolgen:




(1) Verbinden Sie den PDJ mit einem PC.
(2) Erstellen Sie einen Ordner mit der Bezeichnung dw. in dem PDJ Laufwerk.
(3) Legen Sie die wav-Dateien namens dwXX.wav in den dw Ordner.
(4) Beenden Sie die USB Verbindung und starten Sie den PDJ neu.

In Schritt (3) steht XX für eine Nummer zwischen 00--23. Die rechten Bilder zeigen, welche Nummer welchem Pad und Sound-Producing-Pattern zugeordnet ist.

(Beispiel) dw08.wav ist dem oberen linken Loop-Muster zugeordnet.




Das zulässige WAV Format ist

- 44.1 kHz
- 16-bit
- Stereo

Andere Formate können nicht korrekt wiedergegeben werden.

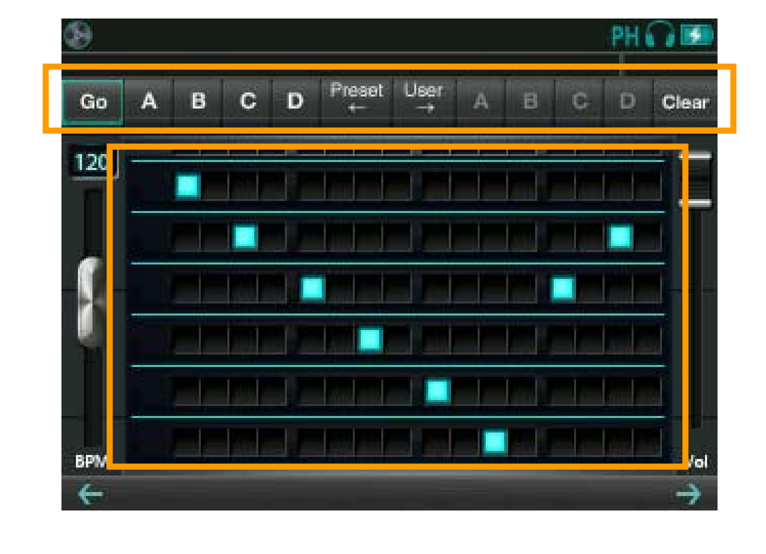



Es müssen nicht alle 24 Dateiplätze belegt werden. Es wird nur die Beispielbelegung ausgetauscht, die der Nutzer speichert. Sobald Sie die dwXX.wav Datei aus dem dw Ordner entfernen, wird das Sample aus der Beispieldatei wiederhergestellt.

# 12 Beat-Sequenzer

## 12.1 Touch-Panel-Bedienung

Durch Berühren eines jeden Beat-Quadrates können Sie das Beat-Muster bearbeiten. Wenn sich beide, der Track-A und der Track-B, im Pausenstatus befinden, können Sie das BPM manuell ändern, indem Sie den BPM Regler bewegen.




## 12.2 FUNCTION-Knopfbedienung

Play-, Stopp-, und Pattern-Schalter werden durch den FUNCTION-Knopf bedient.

FUNCTION-Knopfbedienung

**Drehen**: Bewegt die Auswahl

**Drücken**: Führt den Auswahlbefehl aus

| **Auswahlposition** | **Befehl** |
|---|---|
| Go | Startet die Beat-Sequenzer-Wiedergabe |
| Stop | Stoppt die Beat-Sequenzer-Wiedergabe |
| A-D in Weiß | Lädt das Beat-Muster |
| A-D in Hellblau | Setzt die derzeitige Position, während der Wiedergabe, auf die erste Beat-Position zurück |
| A-D in Grau (User only) | Speichert das derzeitige Beat-Muster |
| A-D in Blinkend (User only) | Löscht das Muster |
| Durchsichtig | User A-D beginnt zu blinken |

# 13 AutoDJ

## 13.1 Die AutoDJ-Funktion




Der PDJ besitzt eine AutoDJ-Funktion. Wenn Sie diese Funktion nutzen, können Sie ununterbrochen, ohne Bedienung, Musik wiedergeben. Der AutoDJ wird über den FUNCTION-Reiter im Optionen-Bildschirm bedient.

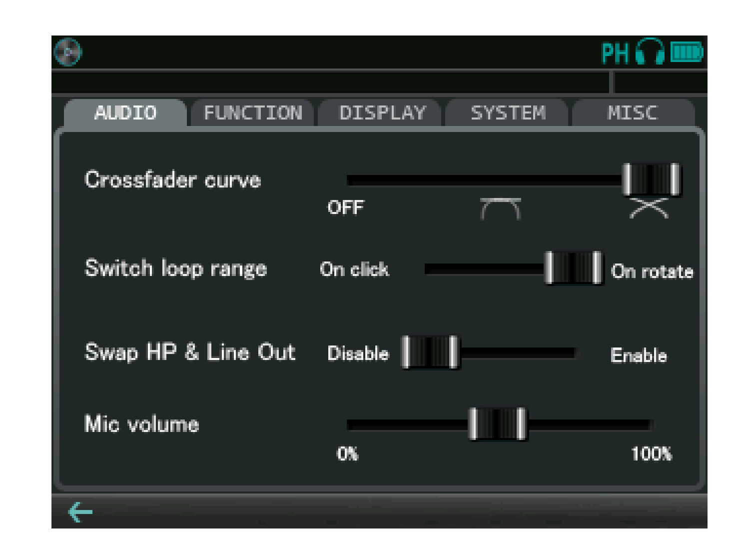
Der AutoDJ besitzt drei Modi: Normal, Club Mix und House Mix. Im Normal Modus gibt der AutoDJ Musik wieder ohne Crossfade- oder Transition-Effekte zu benutzen, wie ein normaler CD oder MP3 Player. Im Club Mix-Modus verkettet der AutoDJ zwei Musikstücke mit Hilfe des Beat-Matching-Algorithmus. Dieser Modus ist für BGM oder Autostereonutzung. Im House Mix-Modus mischt der AutoDJ Musikdateien aktiver unter der Nutzung von Sound- oder Transition-Effekten. Dieser Modus ist als ein Ersatz für DJ Aufgaben gedacht.

Ein Ordner, in dem zuletzt Musik ausgewählt wurde, ist der Zielordner des AutoDJ. Im Normal-Modus, wählt der AutoDJ die Musikdateien und die Ordnernamen. Im Club Mix-Modus und im House Mix-Modus wählt der AutoDJ die Musikdateien nach ihrer BPM oder der Musikatmosphäre aus. In einer Slave-Spur (Pausenspur) können Sie die nächste Datei auswählen und eine weitere zur nächsten Wiedergabe reservieren. Wenn Sie den PLAY-Knopf der Slave-Spur, welche langsam blinkt, drücken, können Sie direkt zum nächsten Stück wechseln.
Alle Funktionen sind gültig, solange der AutoDJ aktiv ist, dennoch kann eine vom Benutzer ausgewählte Datei von der Auswahl des AutoDJ’s unterbrochen/ abgefangen werden. Der AutoDJ benutzt beide Spuren. Aus diesem Grund schieben Sie bitte den Crossfader in die Mitte der Crossfader-Kurve um den Crossfader auf OFF zu stellen.

# 14 Optionen-Bildschirm

## 14.1 AUDIO-Reiter




Crossfader curve

Verändert die Crossfader-Kurve. Wenn auf OFF stehend, ist der Crossfader ausgeschaltet und die Ausgabe der A und B Spur ist jeweils auf 100%.

Switch loop range

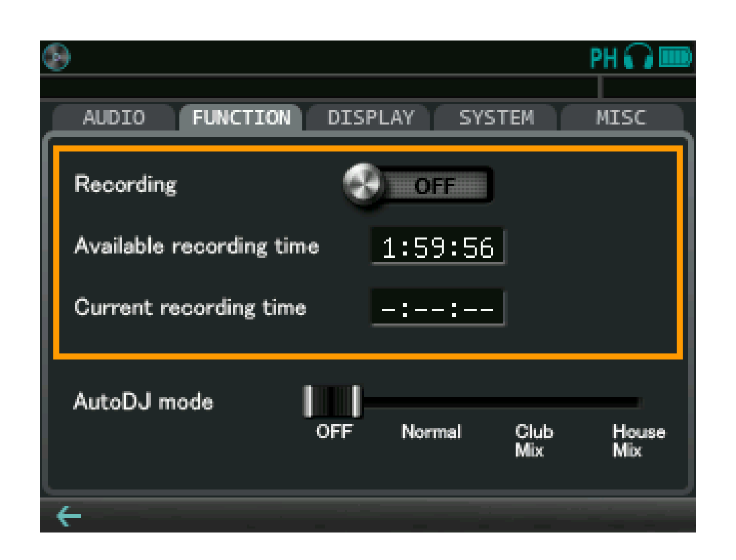
Legt die Loop-Range Methode fest.

Send main sound to HP

Wenn aktiviert, wird der Sound, der im LINE-OUT ausgegeben wird, ebenfalls an die Kopfhörer gesendet.

## 14.2 FUNCTION-Reiter

Der PDJ kann Sound aufnehmen, der dann im LINE-OUT ausgegeben wird. Das Dateiformat ist WAV. Es wird in der Aufzeichnungfestplatte des PDJ gespeichert.




Recording

Wenn auf ON gestellt, startet der PDJ die Aufnahme. Wenn kein Ausgabesignal produziert wird (mute), wartet der PDJ bis das erste Signal kommt.

Available recording time

Zeigt die zur Verfügung stehende Aufnahmezeit an.

Current recording time

Zeigt die vergangene Zeit an.

Beachten Sie: Während der Aufnahme ist die Musical-Pad-Funktion ausgeschaltet.

## 14.3 DISPLAY-Reiter

### Backlight brightness

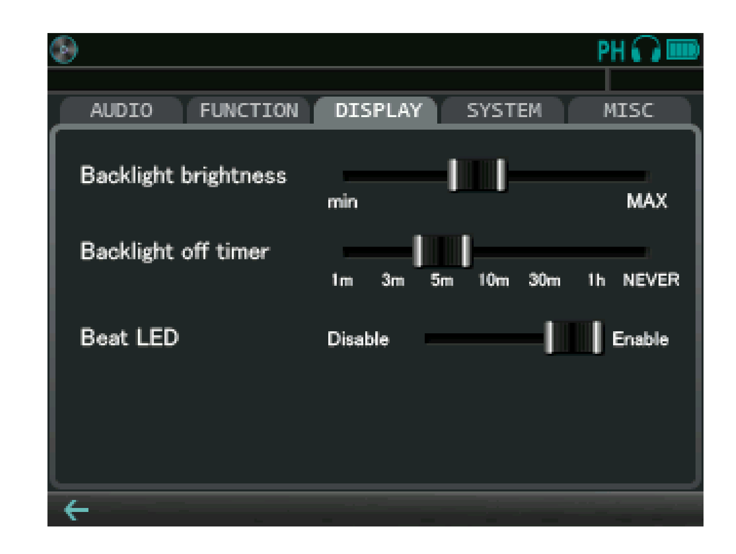
Ändert die Helligkeit der Hintergrundbeleuchtung/ des Bildschirmes.

### Backlight off timer

Setzt eine Zeit, nach der die Beleuchtung ausgeht, wenn keine Bedienung geschieht.

### Beat LED

Schaltet die Beat LED an und aus.




## 14.4 SYSTEM-Reiter(1)

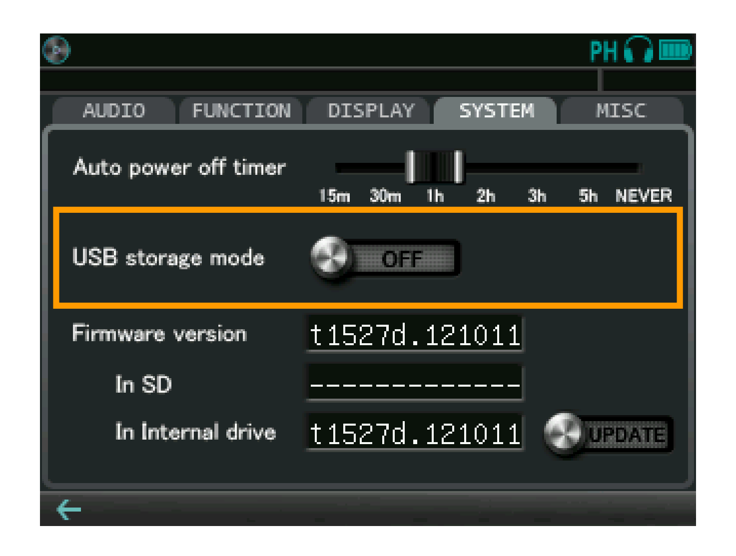
### Auto power off timer

Setzt eine Zeit für eine Abschaltung, wenn keine Bedienung geschieht.

### USB storage mode

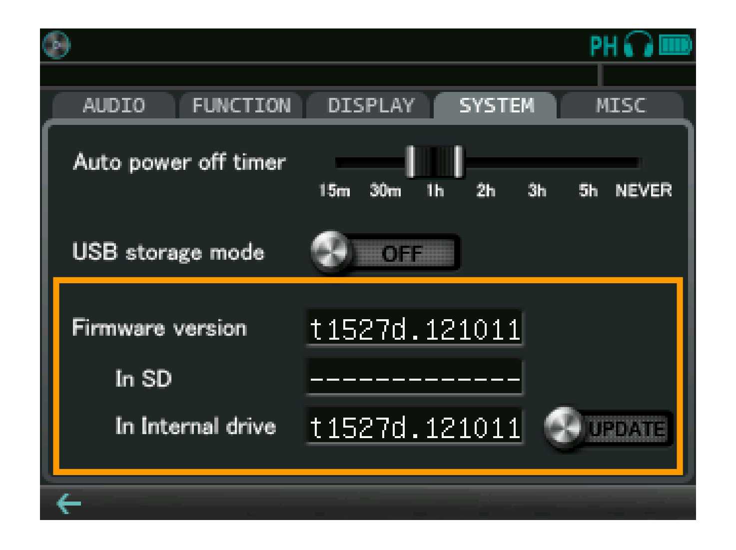
Wenn auf ON, geht der PDJ in den USB-Modus und wartet auf eine USB-Verbindung mit dem Rechner.

Beachten Sie: Im USB-Modus sind alle DJ verwandten Funktionen ausgeschaltet.



## 14.5 SYSTEM-Reiter (2)

Durch Befolgen der folgenden Schritte können Sie die PDJ Firmware aktualisieren.




(1) Laden Sie die aktuellste Firmware von der offiziellen PDJ WEB Seite (http://www.jdsound.co.kr/pdj/download).
(2) Verbinden Sie den PDJ mit Hilfe eines USB-Kabels mit einem PC.
(3) Entpacken Sie die heruntergeladene Datei und laden Sie die Datei auf das PDJ Laufwerk oder eine SD Karte.
(4) Trennen Sie den PDJ vom PC.
(5) Vom SYSTEM Menu aus, schieben Sie den Regler des UPDATE Balkens.

## 14.6 MISC Reiter

Legen Sie Datum und Zeit fest.



## 15.1 Verpflichtende Aktualisierung der Firmware

**Wenn es möglich ist, die Firmware vom SYSTEM Menu aus zu aktualisieren, befolgen Sie bitte diese Schritte zum Aktualisieren der Firmware.**

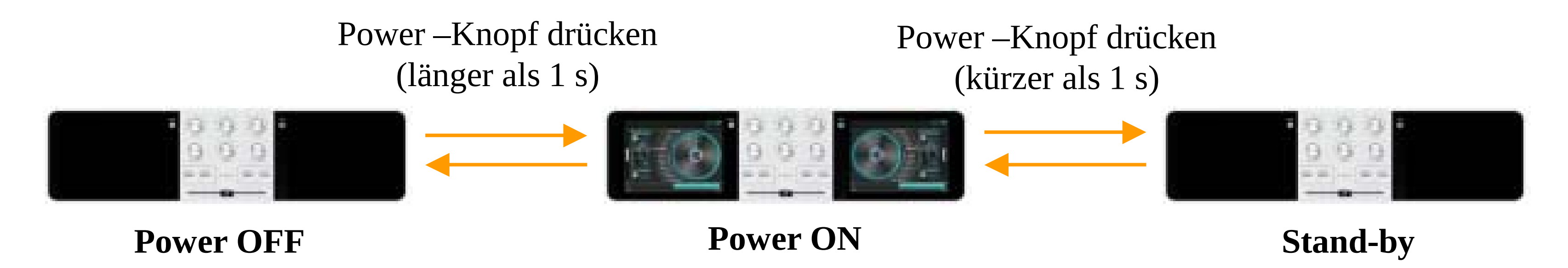
(1) Laden Sie die aktuellste Firmware von der offiziellen PDJ WEB Seite.
(2) Entpacken Sie die heruntergeladene Datei und laden Sie diese auf eine SD Karte.
(3) Stecken Sie die SD Karte in den SD Kartenplatz des PDJ.
(4) Entfernen Sie das USB-Kabel, falls es angeschlossen ist.
(5) Drücken Sie den RESET Knopf auf der Rückseite des PDJ mit Hilfe eines Stiftes.
(6) Halten Sie die VOLUME-A, FX-LEVEL, VOLUME-B Knöpfe gedrückt und schalten Sie den PDJ an.
(7) Wenn der Firmware-Update-Bildschirm angezeigt wird, bewegen Sie den Crossfader nach links und dann nach rechts.

Beachten Sie: falls ein Firmware-Update-Bildschirm erneut auftaucht, gehen Sie bitte zu Schritt (5) zurück.

# 16 Andere Funktionen

## 16.1 Power-Status

Der PDJ besitzt drei Power-Zustände: ON, OFF und Stand-by. Diese Power-Zustände können durch Betätigen des Power-Knopfes geändert werden.




Im Stand-by-Zustand sind die Bildschirme ausgeschaltet, das Touch Panel, alle Knopfoperationen sind ungültig, auch wenn die Musik nicht stoppt. Die Crossfader-Bedienung bleibt möglich.

## 16.2 BEAT LED

Zwei BEAT-LEDs zeigen den derzeitigen Zustand des PDJ an.

**Im Power-OFF-Status**
Ausgeschaltet: Lädt nicht
Rot blinkend: Lädt (<90%)
Grün blinkend: Lädt (>90%)
Violett blinkend: Dateianalyse

**Im Power-ON-Status**
Ausgeschaltet: Pausiert
Blau blinkend: Wiedergabe
Rot blinkend: Versucht zu synchronisieren
Grün blinkend: Synchronisiert
Leuchtet Violett: Dateianalyse

**Im Stand-by-Status**
Hellblau blinkend: Pausiert
Blau blinkend: Wiedergabe
Rot blinkend: Versucht zu synchronisieren
Grün blinkend: Synchronisiert
Leuchtet Violett: Dateianalyse

## 16.3 Dateianalyse

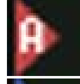
Der PDJ vergleicht Dateien im internen Speicher und der SD Karte mit der internen Datenbank und beginnt alle neu erkannten Dateien zu analysieren. Da der PDJ einen Decoder in Track-A und Track-B benutzt um die Dateien zu analysieren, müssen die folgenden Bedingungen zutreffen, um die Analyse beginnen zu können:

- Im Power-ON-Status/ Zustand, keine Datei ist dem Turntable hinzugefügt.
- Im Power-ON-Status, Dateien sind geladen, werden aber nicht wiedergegeben, und der Dateibrowser-Bildschirm wird angezeigt .
- Im Power-OFF-Status, lädt.

Wenn der PDJ mit einem PC als USB-Speicher verbunden ist, kann der PDJ keine Dateien analysieren.

## 16.4 Dateibrowser-Bildschirm-Symbole

Im Folgenden werden die Symbole des Dateibrowserbildschirmes beschrieben.


Diese Datei wird auf die A-Spur geladen.


Diese Datei wird auf die B-Spur geladen.


Diese Datei wird sowohl auf die A-Spur als auch auf die B-Spur geladen.


Cue-Points werden zurück gesetzt (Farben und Nummern der Leisten entsprechen den echten Daten).

## 16.5 Symbole der Informationsleiste

Im Folgenden werden die Symbole der Informationsleiste beschrieben.

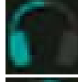

Durch Drücken dieses Symbols können Sie zum Turntable-Bildschirm zurückkehren.


Eine Datei wird von der SD-Karte wiedergegeben.


Eine Datei wird vom internen Speicher wiedergegeben.


Ein Sound  wird vom LINE-IN wiedergegeben.


Stereo Sound ist die Ausgabe der Kopfhörer.


Mono Sound ist die Ausgabe zum linken Kanal der Kopfhörer.

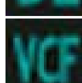

Mono Sound ist die Ausgabe zum rechten Kanal der Kopfhörer.


LINE-OUT-Sound ist der Ausgang zu den Kopfhörern.

Phaser ist ausgewählt.


Flanger ist ausgewählt.

Delay ist ausgewählt.


Filter ist ausgewählt.

.


Roll ist ausgewählt.


BitCrusher ist ausgewählt.

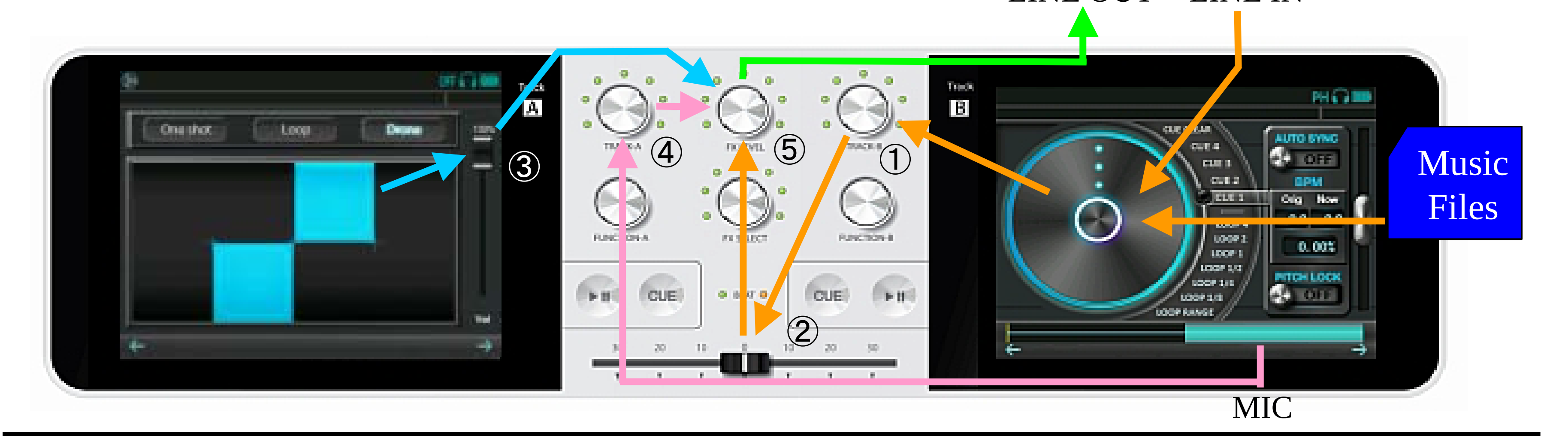

Kill ist ausgewählt.
Bitte beachten Sie: In diesem Zustand sind die FX LEVEL-Funktionen das Master Volumen.

## 16.6 Audio-Dateipfad zum LINE OUT und seiner Lautstärke

Der Sound des Turntables (eine Musikdatei oder LINE-IN), Musical-Pad-Sound, der Beat-Sequenzer-Sound und der Mikrophone-Input werden alle zusammen gemischt und im LINE-OUT-Ausgang, der sich auf der Kopfseite des PDJ befindet, ausgegeben.

•Der Turntable-Sound kann durch die Spurlautstärke (1) und den Crossfader (2) angepasst werden.
•Die Musical-Pad- und Beat-Sequenzer-Sounds können durch den Schieber auf dem Bildschirm (3) angepasst werden.
•Die Mikrofonausgabe kann durch das Volumen (4) angepasst werden, welches durch Drücken und Drehen des VOLUME-A kontrolliert werden kann.

Alle oben beschriebenen Sounds werden durch die Gesamtlautstärke (5) gemischt und angepasst, welche durch das FX LEVEL kontrolliert werden kann, wenn das FX SELECT sich in der OFF Position befindet, und welche die Ausgabe zum LINE OUT ist.

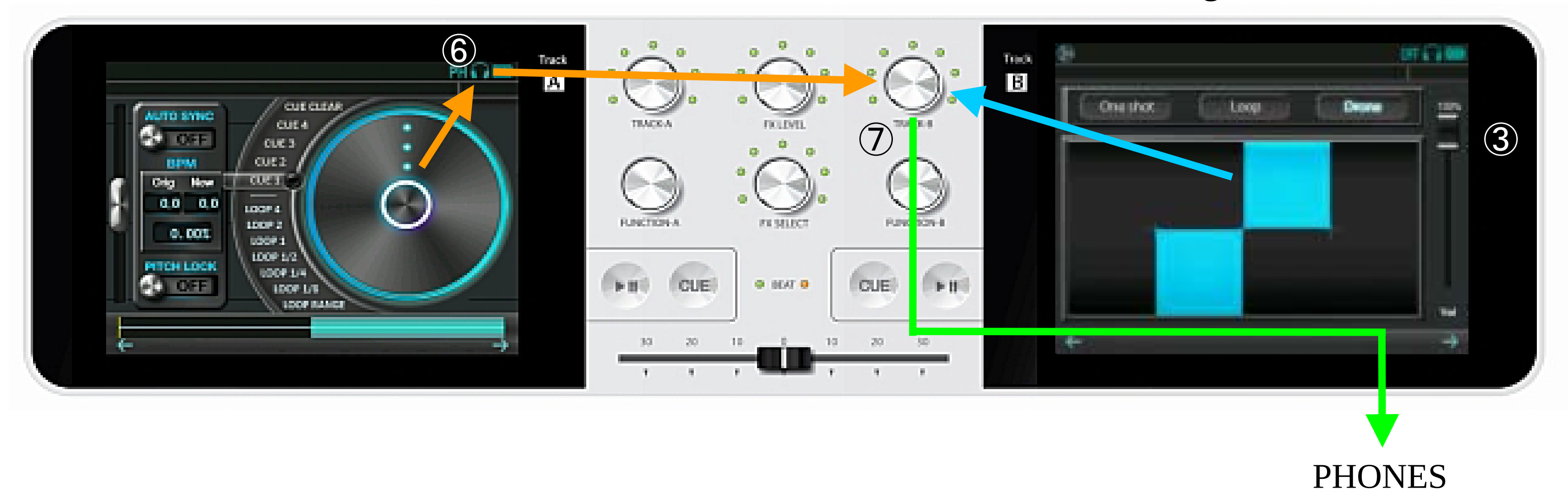


## 16.7 Audio-Dateipfad zu den KOPFHÖRERN und der Lautstärke

Der Turntable-Sound, der als Ausgabe gewählt wurde, der Musical-Pad-Sound, und der Beat-Sequenzer-Sound werden alle gemischt und im PHONES Ausgang, der sich am unteren Ende des PDJ befindet, wiedergegeben.

•Der Turntable-Sound, durch das Kopfhörersymbol (6) angezeigt, ist die Ausgabe.
•Das Musical-Pad und die Beat-Sequenzer-Sounds werden nicht durch den Schieber im Bildschirm beeinflusst (3).
•Der Mikrofoneingang (MIC) ist nicht die Ausgabe der Kopfhörer.

Die oben gezeigten Sounds werden gemischt und angepasst durch die Kopfhörerlautstärke (7), welche durch Drücken und Drehen des VOLUME-B bedient werden kann, und welche die Ausgabe zu PHONES ist.




Wenn der „Send main sound to HP“-Schalter im Optionen-Bildschirm aktiviert ist, wird die Soundausgabe des LINE OUT in PHONES wiedergegeben, nach Anpassung durch die Kopfhörerlautstärke.